La casa del señor Topónimo

Yasser A. Chavez

La casa del señor Topónimo

El cartel de "**SE VENDE**" que adornaba una de las casas más bonitas del poblado apareció un día acompañado por otro del mismo tamaño con la palabra "**NO**" escrita.

En el poblado se empezaron a esparcir rumores sobre el nuevo propietario. Algunos decían que tenía que ser un jubilado de Estados Unidos que buscaba retirarse en un lugar tan tranquilo como lo era La Cumbre, un poblado ubicado en el municipio de Tomatlán, Jalisco, pues ¿qué local podía permitirse tal casa de arquitectura celestial, que rozaba la perfección de los jardines colgantes?

Pero ¿por qué no vivir en Puerto Vallarta, un lugar más cómodo para turistas pudientes? Esta pregunta despertaba curiosidad y hacía que los locales se preguntaran quién, en su sano juicio, quiere vivir lejos de la playa, de centros comerciales, restaurantes de lujo, campos de golf y galerías de arte. ¿Acaso se había vuelto loco y ya no sabía qué hacer con tanto dinero?

La mudanza se podía confundir fácilmente con un envío de ayuda humanitaria al poblado, que por supuesto que la necesitaba, pero no: la caravana de tráileres cargaba grandes cajas de madera similares a las que se usan para transportar esculturas. Los trabajadores tenían prohibido abrirlas, y desobedecer podía causar su despido, por lo que nadie quiso abrir una sola caja e incluso poner la oreja sobre la madera negra africana que resguardaba lo que fuera que el extraño anciano ocultase allí.

La mudanza finalizó con todas las cajas en el gran salón de la casa. Era imposible no sentir escalofríos al ver el contraste de la madera negra y los interiores de la casa; parecía que en cualquier momento, demonios dignos de ser retratados por Pickman saldrían de las cajas.

Tan pronto como llegó al poblado, el anciano ya tenía una rutina: despertarse lo más temprano posible para ser de los primeros en comprar, apoyándose en su bastón de la misma madera negra que las cajas, lo que iba a necesitar durante el día para no exponerse al sol, que es bien sabido que en La Cumbre te abraza más de cerca que en Puerto Vallarta debido al urbanismo que ayuda a combatir los rayos con sus grandes edificios, por lo que muy pocas personas podían llegar a platicar con él.

En una de sus idas a la tienda, la mujer que atiende se atrevió a preguntarle por su nombre, a lo cual muy gentilmente contestó: "Topónimo".

No tardó mucho en que los pobladores distorsionaran el nombre del señor Topónimo, que terminaron por llamarlo el señor Topo, convirtiéndolo en una leyenda local donde se dice que la casa del señor Topónimo tiene un túnel subterráneo que lo conecta con Puerto Vallarta, donde de verdad pasa el día y por las noches regresa para regar su jardín.

Cosechar semillas:

Sebastián y su grupo de amigos de la tele-secundaria, desde hace un año, habían cambiado el recorrido habitual que hacían para llegar hasta sus casas, añadiendo ahora la calle del señor Topónimo, pues aquel jardín exótico era un espectáculo gratuito que todo estudiante de la secundaria ha retratado en la clase de artes. El grupo de jóvenes tenía un ritual en relación al jardín, creyendo que el aire que generaba ese cúmulo de plantas tenía propiedades curativas, por lo que se pegaban a las rejas y respiraban hondo. Por un momento sentían que no estaban en La Cumbre, sino en uno de esos jardines que los creyentes suelen imaginar, donde uno puede jugar con un tigre de la misma forma que juega con su perro.

—Por un día me gustaría ser ese insecto —dijo Sebastián señalando un escarabajo—, así podría explorar todo el jardín.
—Mejor ser hormigas, así podríamos entrar a la casa y ver lo que nadie jamás ha visto. Al menos el jardín lo podemos ver.
—Tienes razón, casi olvido la casa. Un día me levanté temprano para poder ver algo mientras el señor Topo abría la puerta, pero todas esas ramas no dejan ver nada.
—¿Y si la casa está vacía y es cierto que viaja por un túnel a Puerto Vallarta y solo regresa para regar su jardín?
—No sé, pero algún día se morirá y la casa estará a la venta, y yo seré el que la compre.
—Conformarte con poder comprar una de esas plantas —dijo Lesli entre risas.
—Creo que tengo el suficiente dinero para comprar alguna y un cincuentapies. ¿Cuál planta te gusta más?
—Se nos hace tarde —dijo Lesli acariciando un pétalo de rosa—, que hoy hay kermés en la plaza.
—Puedes irte, después te alcanzo. Quiero ver qué hace ese insecto.
—¿Y si el insecto está haciendo lo mismo, esperando que hagas algo? —dijo Lesli mirando a Sebastián.
—¿Acaso tú quieres ser yo por un día, amiguito? —dijo Sebastián mirando fijamente al escarabajo—. ¿Qué harías primero, probar unos takis? Ya, sé que los escarabajos suelen cargar cosas, cargarías con alegría todas las mochilas de mis amigos.

El escarabajo se movió al mirar que el dedo de Sebastián se acercaba, haciendo visible un hilo rojo que sobresalía de la tierra que antes ocultaba con su vientre.

—Pero mira, sí que ocultabas algo, amiguito —dijo Sebastián jalando del hilo—. ¿Será un tesoro enterrado? —añadió mirando el rollo de papel sellado por el hilo.

Al desenrollar el papel, tenía escrito el siguiente relato:

Querido Glen:

Hoy tuve un sueño muy extraño que tiene que ver con estrellas. Me encontraba en medio de una montaña del poblado y esas malditas estrellas eran de una intensidad que me hacían sentir muerto, algo parecido cuando alguien va a Pino Suárez y puede ver desde el monte las luces de Puerto Vallarta, que lo hacen sentir a uno que no fue invitado a la fiesta. Pero esto era algo aún más raro, puesto que es la fiesta del universo. Esas malditas estrellas no paraban de brillar con más intensidad y me hacían sentir cada vez más extraño; era como si nunca hubiera nacido en este planeta y perteneciera a esas estrellas que me recordaban una y otra vez que mi vida era tenue y aburrida como un cementerio. Qué sueño tan más extraño, Glen. Y mira que a todos nos gustan las estrellas, pero desde hoy no puedo volver a mirar al cielo de noche. Tengo un miedo que no es de este planeta.

—¿Quién puede tenerle miedo a las estrellas? —preguntó Sebastián—. Si el sol es la estrella más grande de nuestro sistema solar y sin ella no podríamos existir... Ah, ya sé, por supuesto: el señor Topo. ¿Quién más? Seguro ha escrito todas sus pesadillas y las va enterrando por todo su jardín; quizás por eso riega todas las noches, no quiere que nadie lea lo que escribe.

Sebastián, que se había convencido de que el señor Topónimo había estado enterrando por meses todo lo que le daba miedo, escarbó cuanto pudo, removiendo toda la tierra que le permitía su brazo mientras intentaba no ser mordido por algún insecto.

—Por fin —musitó Sebastián agarrando el papel lleno de lodo.

Como pudo, aplanó la tierra y se marchó a casa, donde limpió el papel con cuidado para descubrir el siguiente juego:

Querido Glen:

Como sabes, cada vez me es imposible jugar al póker, y no es por falta de dinero: sí tengo lo suficiente para permitirme ir all in sin ver las cartas, pero me niego a regalar así mi dinero, Glen. Espero algún día se me ocurra hacer algo bueno con él, pero por el momento me tomé el tiempo de crear mi propio póker, uno más simple que me gustaría jugarlo contigo. Te agradecería si pudiera ser de día, ya sabes que no soy un hombre nocturno. Bueno, no te haré perder más el tiempo, te dejo mi juego y te dejo a ti escoger el nombre.

NOker

El Noker bebe de la variante del póker, el Texas Hold'em. Primero se nos reparten dos cartas: una puede ser un dígito del 1 al 9 y otra es un +2. Esta carta la podemos sumar a nuestro dígito si no nos gusta o, en el caso contrario, sumarlo a una de las tres cartas del Flop. El principal objetivo es hacer el máximo de combinaciones posibles, a saber, cinco (el número de cartas comunitarias), donde nuestro dígito sumado con cada carta comunitaria tiene que resultar en un número primo.

El mazo del dealer está compuesto por dos mazos de dígitos (18 cartas). El +2 es una carta fija de nuestra mano. El desarrollo del juego es similar al Texas, con ciega pequeña (apuesta chica, 1 peso) y ciega grande (apuesta grande, 2 pesos), y las mismas mecánicas: igualar, subir/apostar, pasar y retirarse.

*Si el dígito es 8 o 9 y decidimos sumarle el +2, entonces el 8 se transforma en 1 y el 9 en 2 (en este caso sí conviene sumarle el +2, dado que hay cuatro números que sumados con el 2 resultan en primo).

1 semana después…

—Con ayuda de la inteligencia artificial —dijo Sebastián sosteniendo su celular— he logrado saber cómo jugar al Noker. Y no, no es el nombre del rico pollo.
—Nadie dijo eso —respondió Lesli riéndose.
—Pongan atencion —dijo Sebastián mientras repasaba el output de bIenestAr, chatbot inteligente de la Secretaría de Educación Pública.
—Quizás el señor Topo quedó loco por usar esa IA tan chafa.
—Si tan solo hubiera algún animal sabio, como en las películas, que nos resuelve los problemas por arte de magia, todo sería más fácil. Pero no existen, y lo único que existe es nuestra amiga bIenestAr; además, que nos suben la calificación por usarla.

SIMULACIONES DE PARTIDAS

J1: 5, +2
J2: 2, +2
♠Preflop♠
J1: 1mxn (ciega pequeña)
J2: 2mxn (ciega grande)
J1: Apuesta 3mxn (Bote 6mxn)
J2: Iguala 3mxn (Bote 9mxn)
♠Flop♠
D: [4][3][7]
J1: Se retira

-El J2 gana el bote (9mxn) / 1 combinación-

J1: 4, +2
J2: 9, +2
J2: 2 (usa el +2)
♠Preflop♠
J1: 1mxn (ciega pequeña)
J2: 2mxn (ciega grande)
J1: Apuesta 4mxn (Bote 7mxn)
J2: Sube a 8mxn (Bote 15mxn)
J1: Iguala 8mxn (Bote 23mxn)
♠Flop♠
D: [1][5][5]
J1: Usa el +2 con el segundo 5
D: [1][7][5]
J2: Apuesta 15mxn (Bote 38mxn)
J1: Iguala 15mxn (Bote 53mxn)
♠Turn♠
D: [1][7][5][4]
J2: Pasa
J1: Pasa
♠River♠
D: [1][7][5][4][7]

-El J1 gana el bote (53mxn) / 3 combinaciones-

*Si ambos jugadores empatan en el número de combinaciones, gana el que tenga la combinación más alta; y si se llega a empatar, se toma en cuenta la segunda combinación más alta, y así sucesivamente hasta tener un ganador.

1 mes después…

—Glen, te juro que he visto a esos jóvenes jugar al Noker —dijo el señor Topónimo mientras subía a 20,000mxn—. ¿Pero cómo es posible que conozcan ese juego?
—Señor, las ideas buenas no nos pertenecen. Esos jóvenes perfectamente pudieron descubrir el Noker de manera independiente.
—Tan sabio como siempre, Glen, pero ¿de qué le sirve a alguien tener buenas ideas en este poblado?
—No sea tan duro, señor, que el bote supera con creces seis meses de salarios mínimos, y mírenos aquí a los dos jugando, haciendo el mínimo esfuerzo.
—Usted ha visto a esos jóvenes. No deje que el azar haga de las suyas. Como el buen jugador de póker que fue, haga lo que mejor sabe hacer y rete al azar: esta vez tiene un par de manos, y quizás las mejores que ha llegado a tener —dijo Glen mientras iba **all in**.

Agradecimientos. Este texto no podría haber sido escrito sin la ayuda de mi abuela María Esther.